

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PERMAINAN
(GAME) EDUKASI DENGAN PENDEKATAN ASSURE PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VIII
DI SMP N 5 KARANGANYAR**

TESIS

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Program Studi Teknologi Pendidikan



Oleh:

ASIH ANDRIATI M. (S811302003)



**TEKNOLOGI PENDIDIKAN PASCA SARJANA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2015**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PERMAINAN (GAME)
EDUKASI DENGAN PENDEKATAN ASSURE PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS VIII
DI SMP N 5 KARANGANYAR**

TESIS

Oleh
Asih Andriyati Mardiyah
S 811302003

Komisi Pembimbing

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I	Prof. Dr. Muhammad Akhyar, M.Pd NIP 196107291991031001		Januari 2015
Pembimbing II	Dr. Suharno, M.Pd NIP NIP 195211291980031001		Januari 2015

**Telah Dinyatakan Memenuhi Syarat
Pada Tanggal Januari 2015**

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan
Program Pasca Sarjana






Dr. Nunuk Suryani, M. Pd
NIP. 19661081990032001

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PERMAINAN (GAME)
EDUKASI DENGAN PENDEKATAN ASSURE PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS VIII
DI SMP N 5 KARANGANYAR

TESIS

Oleh
Asih Andriyati Mardiyah
S 811302003


Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Katua	: Dr. Nunuk Suryani, M. Pd. NIP. 19661081990032001	
Sekretaris	: Dr. Leo Agung, S., M.Pd. NIP. 195605151982031005	
Anggota Penguji :	1. Prof. Dr. Muhammad Akhyar, M.Pd NIP 196107291991031001	
	2. Dr. Suharno, M.Pd NIP NIP 195211291980031001	

Telah disetujui dan disahkan oleh Tim Penguji
Pada tanggal Januari 2015

Mengetahui

Ketua Progam Studi
Magister Teknologi Pendidikan


Prof. Dr. M. Furqon H., M.Pd.
NIP. 196007271987021001


Dr. Nunuk Suryani, M. Pd.
NIP. 19661081990032001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Asih Andriyati Mardliyah

Nim : S 811302003

Program Studi : Teknologi Pendidikan

menyatakan bahwa tesis yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan (Game) Edukasi Dengan Pendekatan ASSURE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP N 5 Karanganyar" adalah betul-betul karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pencabutan gelar yang saya peroleh dari tesis ini.

Surakarta, 22 Januari 2015

Pembuat Pernyataan



Asih Andriyati Mardliyah

MOTTO

”Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain (Q.S. Al Insyiraah: 6-7).

”Untuk menjadi orang sukses, ternyata membutuhkan 99% kerja keras, kerja cerdas, kerja ikhlas, dan hanya 1% kepandaian”(Thomas Alfa Edison).

”Banyak orang yang meraih sukses tapi tak bisa mempertahankan kesuksesannya. Hanya orang-orang yang kuat spritualnyalah yang mampu mempertahankan kesuksesannya” (Ande Kusuma Brata).

PERSEMBAHAN

Atas izin Allah SWT penelitian ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, karya ini saya persembahkan kepada:

1. Almamater, Prodi Teknologi Pendidikan Pasca Sarjana UNS.
2. Keluarga besar SMP N 5 Karanganyar.
3. Prof. Dr. M. Akhyar, M.Pd, dan Dr. Suharno, M.Pd, terimakasih atas bimbingan dan pengarahannya.
4. Ibu dan Bapakku yang senantiasa memberi doa, cinta, dan pengorbanan yang tak terbatas.
5. Kakak-kakakku dan Adik-adikku tercinta, terimakasih atas doa dan dukungannya.
6. Teman-teman Teknologi Pendidikan S2 dan teman-teman SMPIT Nur Hidayah, terimakasih atas motivasi yang telah diberikan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PERMAINAN (GAME) EDUKASI DENGAN PENDEKATAN ASSURE PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VIII DI SMP N 5 KARANGANYAR" untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Magister Sarjana Pendidikan.

Penelitian dan penulisan tesis ini dapat diselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang tulus kepada semua pihak yang telah turut membantu, terutama kepada:

1. Prof. Dr. H. Ravik Karsidi, M.S. selaku Rektor Universitas Sebelas Maret Surakarta;
2. Prof. Dr. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta;
3. Dr. Nunuk Suryani, M.Pd. selaku ketua Progam Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta;
4. Prof. Dr. Muhammad Akhyar, M.Pd., selaku pembimbing I yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan, serta motivasi dan selalu meluangkan waktu bagi peneliti sehingga tesis ini dapat diselesaikan dengan lancar;
5. Dr. Suharno, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada peneliti sehingga tesis ini dapat diselesaikan dengan lancar;
6. Bapak dan Ibu dosen yang secara tulus dan ikhlas selama ini telah memberikan ilmunya kepada peneliti;

7. Kepala SMP Negeri 5 Karanganyar yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di SMP Negeri 5 Karanganyar;
8. Ibu Sunarti, S.Pd., selaku guru Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 5 Karanganyar yang telah banyak membantu dan berpartisipasi aktif dalam proses penelitian ini;
9. Siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 5 Karanganyar yang telah berpartisipasi aktif sebagai subjek penelitian dan membantu pelaksanaan penelitian ini;
10. Bapak, Ibu, Kakak-kakakku, dan Adik-adikku yang telah memberikan doa restu dan motivasi dalam proses penelitian ini; dan
11. semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah banyak membantu peneliti dalam penyusunan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan.

Surakarta, Januari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN TESIS	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Pentingnya Pengembangan	7
E. Spesifikasi Produk	8
F. Asumsi dan Keterbatasan	8
G. Definisi Istilah	9
BAB II KAJIAN TEORI, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA BERPIKIR DAN MODEL HIPOTETIK	
A. Kajian Teori	
1. Hakikat Pengembangan Bahan Ajar	11
a. Pengertian Bahan Ajar	11
b. Karakteristik Bahan Ajar	13
c. Jenis-jenis Bahan Ajar	15

d. Fungsi Bahan Ajar	16
e. Keunggulan dan Keterbatasan Bahan Ajar	18
f. Penyusunan Bahan Ajar	20
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia	23
a. Pengertian Pembelajaran	23
b. Komponen-komponen Pembelajaran	24
c. Bahasa Indonesia	25
d. Fungsi Bahasa Indonesia	26
e. Pembelajaran Bahasa Indonesia	28
3. Game Edukasi	32
a. Pengertian Game Edukasi	32
b. Tujuan Game Edukasi	34
c. Jenis Game Edukasi	35
4. ASSURE	36
B. Penelitian yang Relevan	52
C. Kerangka Berpikir	57
D. Prosedur Pengembangan	59
E. Prototype Bahan Ajar	61
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	62
B. Jenis Penelitian	63
C. Prosedur Penelitian	64
Tahap I: Studi Pendahuluan	65
Tahap II: Tahap Pengembangan Model	65
Tahap III: Tahap Evaluasi	73
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Kebutuhan Bahan Ajar	74
1. Tanggapan Informan Guru dan Siswa terhadap Buku Teks yang digunakan	74
2. Kebutuhan Bahan Ajar Menurut Informan Guru dan Siswa	75

B. Prosedur Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Game	75
1. Penelitian Pendahuluan	76
2. Desain Pengembangan	77
3. Validasi Desain Awal Produk	82
4. Revisi Produk Tahap Pertama	86
5. Uji Coba Kelompok Kecil (Pengujian Tahap Pertama)	87
6. Revisi Produk Uji Coba Satu-Satu	90
7. Hasil Pengujian Tahap II	90
C. Bentuk Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Game Edukasi	98
D. Kebermanaknaan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Game Edukasi	99
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	109
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN	116

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia Kelas VIII	29
Tabel 2. Gaya Belajar Gregorc dan Karakternya	39
Tabel 3. Rincian Kegiatan Waktu Penelitian	62
Tabel 4. Desain <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	85
Tabel 5. Hasil Tes Normalitas	92
Tabel 6. Analisis <i>Paired Sample t-test</i>	93
Tabel 7. Model <i>Pretest-Posttest, Non-Equivalent Control Group Design</i>	100
Tabel 8. Hasil Tes Normalitas	101
Tabel 9. Hasil Tes Homogenitas	102
Tabel 10. Analisis <i>Independent Sample t-test</i>	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	58
Gambar 2. Prosedur Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Game Edukasi dengan Pendekatan ASSURE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia	60
Gambar 3. Prototype Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Game	61
Gambar 4. Alur Penelitian Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Game Edukasi	73
Gambar 5. Hasil Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Uji Satu-satu	89
Gambar 6. Penilaian Bahan Ajar Kelompok Kecil	95
Gambar 7. Presentase Penilaian Bahan Ajar pada Pengujian Kedua	97
Gambar 8. Penilaian Bahan Ajar Pengujian Ketiga (Kelompok Besar)	104
Gambar 9. Presentase Penilaian Bahan Ajar pada Pengujian Ketiga (Kelompok Besar)	106

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Penelitian	116
Lampiran 2. Pedoman Wawancara dan Observasi	120
Lampiran 3. Catatan Lapangan	122
Lampiran 4. Indikator soal	130
Lampiran 5. Validitas dan Reliabelitas Soal dengan Iteman	138
Lampiran 6. Angket Penilaian Validasi Ahli	147
Lampiran 7. Uji Normalitas Kelompok Kecil dan <i>Paired Sample t-test</i>	188
Lampiran 8. Uji Normalitas, Homogenitas, dan <i>Independent Sample t-test</i> Kelompok Besar	196
Lampiran 9. Hasil Rekap Lembar Penilaian	208
Lampiran 10. Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Game Edukasi	220

ABSTRAK

Asih Andriyati Mardiyah. S811302003. 2015. **Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan (Game) Edukasi dengan Pendekatan Assure pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP N 5 Karanganyar**. Tesis. Progam Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) memperoleh kebutuhan bahan ajar Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP N 5 Karanganyar; (2) mengetahui prosedur pengembangan bahan ajar berbasis game edukasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP N 5 Karanganyar; (3) menemukan bahan ajar berbasis game edukasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP N 5 Karanganyar; (4) memperoleh kebermaknaan bahan ajar berbasis game edukasi bagi peningkatan prestasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP N 5 Karanganyar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and development*). Tahap metode tersebut mencakup: (1) tahap studi pendahuluan, meliputi studi pustaka, observasi dan wawancara guna mengetahui kebutuhan bahan ajar menurut guru dan siswa; (2) tahap pengembangan model, dimulai desain produk awal (*Prototype*) hingga menjadi bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis game; dan (3) tahap evaluasi untuk menguji keefektifan bahan ajar.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa; 1) kebutuhan bahan ajar menurut guru dan siswa, yang meliputi: (a) tampilan *lay out* yang lebih menarik; (b) gaya bahasa yang mudah dipahami siswa; (c) materi yang disajikan lengkap dan mudah dipahami; (d) gambar/ ilustrasi ditambah; dan (e) pemberian game untuk menarik minat belajar siswa; 2) prosedur pengembangan yang digunakan adalah model ASSURE yang terdiri dari *Analyze learner*; menganalisis kebutuhan bahan ajar yang dibutuhkan siswa, *State standards and objectives*; menetapkan KI dan KD yang ingin dicapai, *Select strategies, media, and materials*; strategi berpusat pada siswa, media yang digunakan adalah media cetak berupa bahan ajar, *Utilize technology, media and materials*; menggunakan bahan ajar, *Require learner participation*; melibatkan siswa dalam pembelajaran, *Evaluate and revise*; 3) setelah dilakukan berbagai uji coba, akhirnya jadilah produk final bahan ajar berbasis game edukasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII; dan 4) ada perbedaan prestasi antara kelompok kontrol (menggunakan bahan ajar lama) dan kelompok eksperimen (menggunakan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis game edukasi). Dengan menggunakan teknis analisis *independent sample t-test* diperoleh signifikansi 0.000 atau kurang dari taraf signifikansi 0.05. Dengan kata lain bahan ajar bahasa Indonesia berbasis game edukasi lebih baik daripada bahan ajar lama.

Kata kunci: Pengembangan, Bahasa Indonesia, ASSURE dan Game Edukasi.

ABSTRACT

Asih Andriyati Mardiyah. S811302003. 2015. **Developing Instructional Material Based on Educational Game by Using ASSURE Approach in Teaching *Bahasa Indonesia* in the VIII Grade Students of 5 Karanganyar State Junior High School**. Thesis. Education Technology Master Program, Sebelas Maret University of Surakarta.

The aims of this research are to: 1) get the need of material in the Teaching *Bahasa Indonesia* in the VIII grade students of 5 Karanganyar State Junior High School; 2) understand procedure in developing instructional material based on educational game in the teaching *Bahasa Indonesia* in the VIII grade students of 5 Karanganyar State Junior High School 3) find the instructional materials based on games in teaching *Bahasa Indonesia* in the VIII grade students of 5 Karanganyar State Junior High School 4) obtain the meaning of instructional material based on educational game to improve students' achievement in teaching *Bahasa Indonesia* in the VIII grade students of 5 Karanganyar State Junior High School .

This research can be categorized as Research and Development (R and D). The research steps consist of: 1) introduction stage including literary study, observation, and interview to obtain the need of instructional material to the teachers and students; (2) model development stage including from making the first product (prototype) design to finishing instructional material based on educational game in teaching *Bahasa Indonesia*, and (3) evaluation stage to assess the effectiveness of instructional material.

The finding of the research show that: 1) teachers and students need learning materials with (a) more interesting layout appearances ; (b) an understandable language style for students ; (c) complete and comprehensible material ; (d) additional pictures or illustrations ; and (e) extra games to attract students' interest; 2) the procedures in developing materials in this study is by using ASSURE models consists of: a) analyze learner: analyzing the students' need of the learning material, b) state standards and objectives: deciding core competence and standard competence to be achieved, c) select strategies, media , and materials: strategies based on students, media being used is printed materials, d) utilize technology, media and materials: by using learning materials, e) require learner participation: involving students in teaching and learning process, f) evaluate and revise; 3) Finally, the product of instructional material based on educational games in teaching *Bahasa Indonesia* in the VIII grade students is finished after trials implementation; 4) there is a difference between the achievement of the control group (by using the old teaching materials) and the experimental group (by using educational games) in teaching *Bahasa Indonesia*. The quantitative data by using *independent sample t-test* obtain the significant result 0.000 or less than the significant level 0.05. Thus, it can be concluded that teaching *Bahasa Indonesia* by using Educational Game is better than the old teaching materials.

Key words: ASSURE, *Bahasa Indonesia*, Developing, Educational Game.